DIGITIMER

molten®
For the real game

屋内用多機能タイマー。

デジタイマ 70X 取扱説明書 品番 UX0070

ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みの上、正しくお使いください。この取扱説明書はお使いになる方がいつでも見られる所に保管し、必要なときにお読みください。

RS485 このマークのついたモルテン表示器は、他機種であっても連動できます。(7 ページ)

重要 複数のデジタイマを連動するときは、操作するデジタイマの **親機** キーを押してください。(6 ページ)

目次

1, 安全上のご注意 ・・・

1, 安全上のご注意

必ずお守りください。

⚠ 警告　指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡、または重傷を負う可能性が想定される事項

■分解や改造をしないでください。

発火や異常動作を起こし、ケガの原因となります。
修理は販売店にご相談ください。

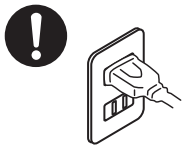
■電源プラグについたほこりは、拭き取ってください。

火災の原因となります。

■屋外やプールサイドなど、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。

ショート、感電の原因となります。

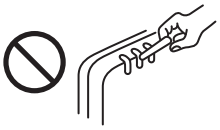
■定格 15A 以上のコンセントを、単独で使ってください。



たこ足配線をすると、コンセント部が異常過熱して、発火の原因となります。

⚠ 注意　指示を無視して誤った取り扱いをすると、人が障害を負う可能性、または物的損害のみが発生する可能性が想定される事項

■製品の隙間に金属物、異物を入れないでください。



感電や異常動作を起こし、ケガの原因となります。

■電源コードやケーブルを傷つけたり、自分で接続補修をしないでください。

火災の原因となります。

■電源プラグを抜くときは、必ずプラグを持って抜いてください。

感電やショートを起こし、発火の原因となります。

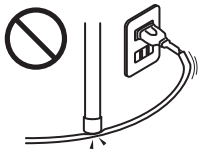
■交流 100V 以外は使わないでください。

火災の原因となります。

■電源コードや電源プラグが傷んだり、コンセントの差し込みが緩いときは使わないでください。

感電やショートを起こし、発火の原因となります。

■電源コードやケーブルを無理に曲げたり、踏んだり、引っ張ったりしないでください。



火災、感電の原因となります。

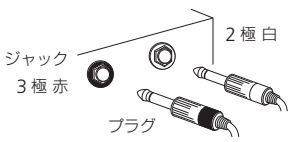
■使用時以外は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

絶縁劣化による感電、漏電や火災の原因となります。

2, 使用上のご注意

操作

●電源のON/OFFの間隔は5秒以上あけてください。誤動作の原因となります。
●キーは1つずつ押してください。
メインタイマー **スタート ストップ** **リセット** キー、サブタイマー **スタート ストップ** **リセット** **14 秒リセットスタート**
キーは、他のキーとの同時押しが可能です。（3つ以上同時に押すと受け付けません。）
その他のキーは、2つ以上同時に押すと受け付けません。
●鋭利なもので、キーを押さないでください。
●ケーブルのプラグとジャックの色を合わせてください。モルテン製のプラグ、ジャックは2極が白、3極が赤になっています。



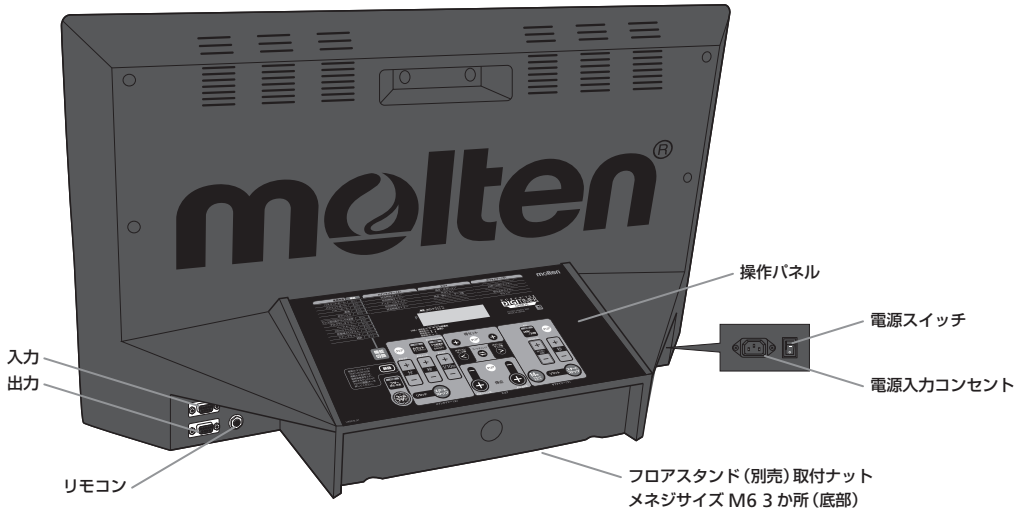
ご使用、保管、お手入れ

●屋外で使用、保管はしないでください。本品は屋内使用専用品ですので、防水や防塵機能はありません。故障の原因となります。
●直射日光の当たる場所で使用、保管しないでください。変形の原因となります。
●高温、多湿、結露する恐れのある場所での使用、保管はしないでください。
●ぶつけたり、落としたりしないでください。
●ベンジンやシンナー、たわしなどは使わないでください。汚れは柔らかい布でふき取ってください。

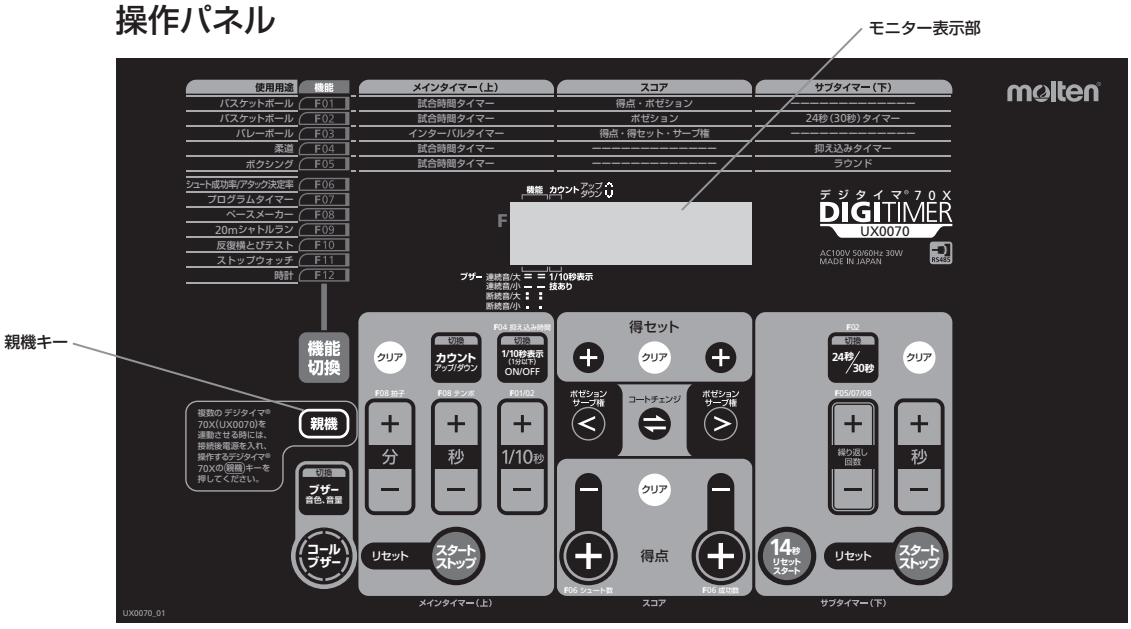
3, 各部の名称と働き

表示面

操作面



操作パネル



付属品：電源コード 5m PW05C3 1 本

早送りキー操作

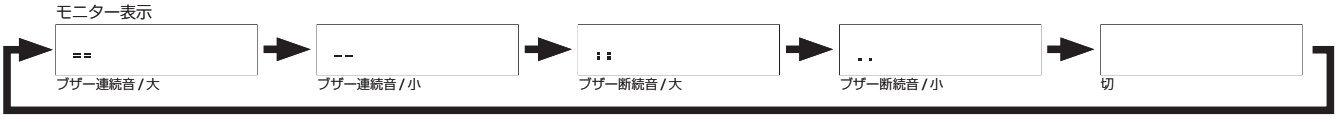
機能切換 **分** **秒** **1/10秒** **得点** **得セット** **繰り返し回数** キーは、1 秒以上押し続けると早送りします。

ブザー操作

コールブザー キーを押すと、押している間ブザーが鳴ります。コールブザーの音は **切換 ブザー 音色、音量** キーで設定した音で鳴ります。
※" 切 " の時は連続音 / 大で鳴ります。

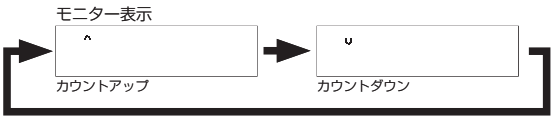
ブザー音色・音量切り換え操作

切換 ブザー 音色、音量 キーを 1 回押すごとに、タイマー終了時のブザー音を切り換えることができます。
※機能（F08）ペースメーカー、（F09）20m シャトルランは音の高低が必要なため、連続音のみの設定となります。
※機能（F09）20m シャトルランは連続音 / 大のみの設定となります。



カウントアップ / ダウン切り換え操作

機能（F01）（F02）バスケット、（F04）柔道、（F05）ボクシングの試合時間タイマー、（F07）プログラムタイマー、（F08）ペースメーカーは、カウントのアップ / ダウンが選べます。
タイマー **クリア** キーを押してから、**切換 カウント アップ / ダウン** キーで選んでください。
※ **クリア** キーを押すとそれまでの時間設定内容は消去されます。



メインタイマー 1 分以下 1/10 秒表示

機能（F01）（F02）バスケットは、カウントが " ダウン " 設定になっている時、1 分以下 1/10 秒表示が選べます。
カウント停止中に **1/10秒表示（1分以下）** キーを押すと、残り時間が 1 分までは分：秒表示、1 分を切ると秒：1/10 秒表示に自動的に切り換わるよう設定されています。
もう一度押すと解除され、通常の分：秒表示に戻ります。

得点、タイマーの消灯（機能 F01、F02 のみ）

得点やタイマーなどが不要なとき消灯させることができます。
0 を表示しているときに **−** キーを押してください。消灯します。消灯しているときに **＋** キーを押すと 0 に戻ります。

停電補償機能

使用中、万一電源コードが抜けたり停電になった場合は表示を消灯し、カウントを停止し、電源が切れる前の内容をメモリーします。

メモリーバックアップ機能

すべての機能について、電源を切る前の表示と設定内容をメモリーしていますので、電源を入れるたびに時間などの設定をしなくてもすぐにスタートすることができます。

オールリセット操作

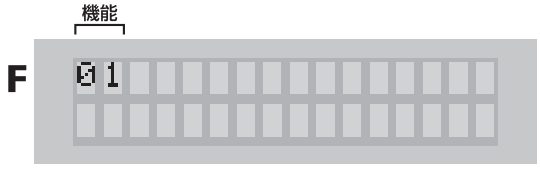
デジタイマ 70X(UX0070) はメモリーバックアップ機能があるため、電源を切っても時間などの設定内容はクリアされません。全ての設定をクリアしたいときや万一動作がおかしくなったときは、メインタイマーの **クリア** キーを 5 秒以上押し続けてください。時間などの設定が全てリセットされます。

4, ご使用前の準備

1, 付属の電源コードのメス側を本体側面のコンセントに、オス側を電源コンセント (AC100V、50/60Hz) に差し込んでください。

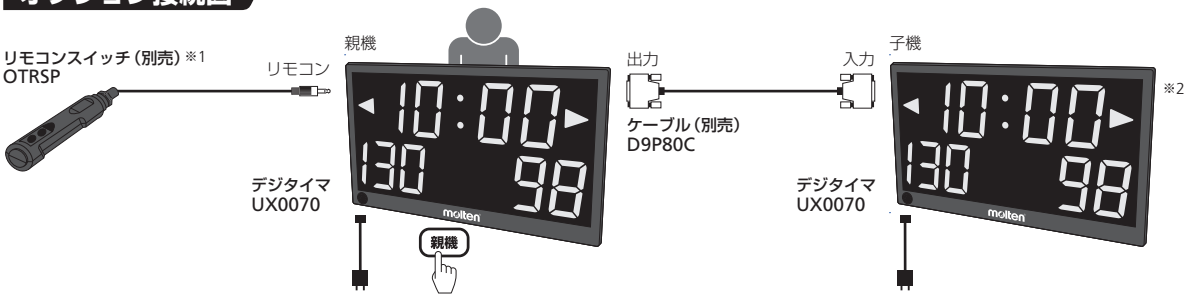
2, 電源スイッチを ON にしてください。

3, 操作パネルの **機能切換** キーをモニター表示の機能番号がご希望の番号になるまで押してください。(カウント中は **機能切換** キーは受け付けませんので、カウントを停止させてから押してください。)



4, メモリーされている設定時間を呼び出す場合はメインタイマー、サブタイマーそれぞれの **リセット** キーを押してください。設定内容を変更する場合は **クリア** キーを押してください。

オプション接続図



※1 メインタイマー (ただし機能<F02>バスケットは 24 秒<30 秒>タイマー) のスタート、ストップ、リセットを行うことができます。
※2 ブザー音の設定は親機で行ってください。

同じ機種同士の連動設定

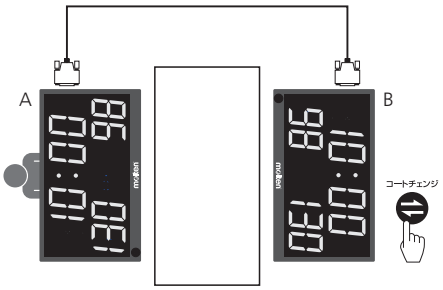
1, 親機設定

複数のデジタイマを連動するときは、ケーブルで接続後電源を入れ、操作するデジタイマの **親機** キーを押してください。

⚠ 通信が開始され、親機以外のデジタイマの **親機** **コートチェンジ** キー以外のキーは操作できないようロックされます。
子機の **親機** キーを、うっかり押さないようご注意ください。子機が、子機になる直前の機能で、親機になってしまいます。

2, 得点表示位置の入れ替え

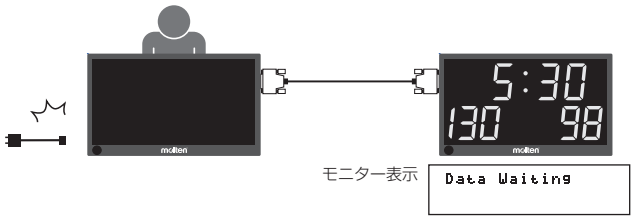
右図の場合、B の得点表示位置は A と逆になり、試合場と対応しなくなります。
その場合、B の **コートチェンジ** キーを押してください。
試合場に対応するように、B の得点表示位置の左右が入れ換わります。



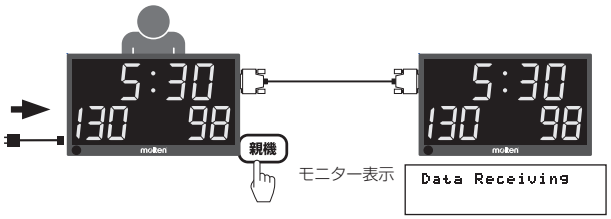
連動中うっかり…

■親機の電源コードが抜けた場合

①親機の電源コードが抜けた！

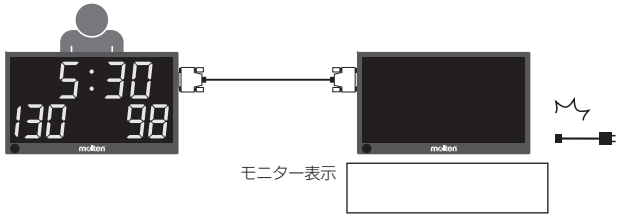


②電源コードを差し、**親機** キーを押すと復帰します

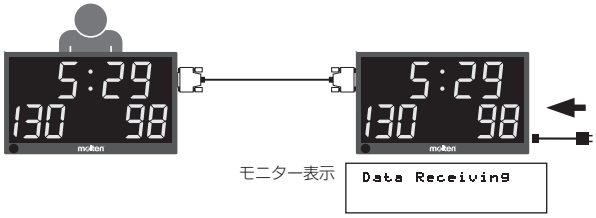


■子機の電源コードが抜けた場合

①子機の電源コードが抜けた！

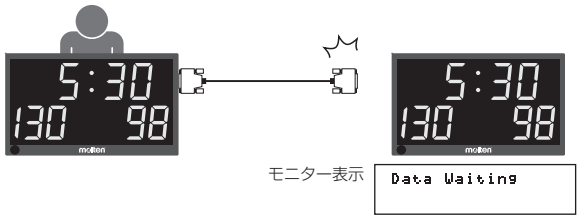


②電源コードを差すと復帰します

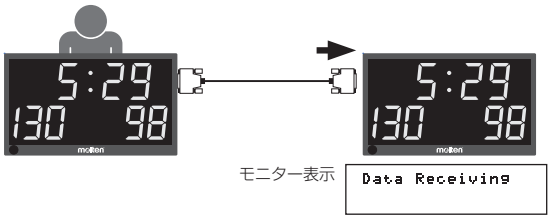


■信号ケーブルが抜けた場合

①信号ケーブルが抜けた！



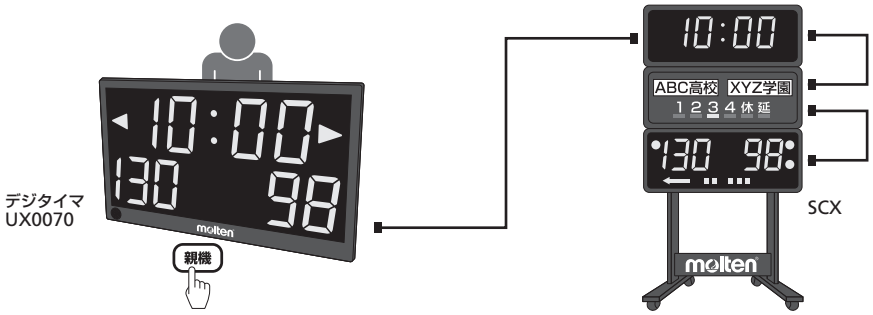
②信号ケーブルを差すと復帰します



他機種との連動設定

RS485 このマークのついたモルテン表示器は、他機種であっても連動できます。

（例）UX0070 で SCX 表示器を操作する。

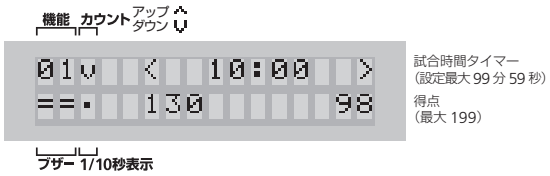


5, 操作方法

F01 バスケット

試合時間タイマー
得点

試合時間タイマーにピリオド・インターバル・ハーフタイムなどの時間を最大 9 種類までプログラムできます。※1



タイマー操作

操作手順	キー操作 メインタイマー（試合時間）	モニター表示
1, 試合時間に合わせてください（例：10 分） メインタイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1 キー	分 +1 押し続け	10:00 0 0
2, 休憩・後半をプログラムする場合※1		
① 1 の前半時間をメモリーします	リセット	0:00 P2
② 休憩時間に合わせてください（例：2 分） メインタイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1 キー	分 +1 ×2 回	2:00 P2
③ 休憩時間をメモリーします	リセット	0:00 P3
④ 後半時間に合わせてください（例：10 分） メインタイマー：分+1、分−1、秒+1、秒−1 キー	分 +1 押し続け	10:00 P3
⑤ 後半時間をメモリーします	リセット	0:00 P4
⑥ プログラムセット終了	リセット ※省略可	10:00 0 0
3, スタート	スタート ストップ	10:00 0 0 9:59 0 0 ⋮
4, 中断	スタート ストップ	2:30 0 0
5, 再開	スタート ストップ	2:30 0 0 2:29 0 0 ⋮
6, 試合時間経過 休憩・後半のプログラムがある場合は、引き続き休憩時間が表示されますので、試合時間 **スタート ストップ** キーでスタートさせてください		0:00 0 0 ピー!
7, 試合時間に戻します	リセット	10:00 0 0

※1 休憩・後半時間をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタート ストップ** キーでスタートしてください。
リセット キーを押すとプログラムモードに入ります。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にタイマーの **分+1** **分−1**、**秒+1** **秒−1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 1〜2(8 ページ) の要領で設定しなおしてください。

得点キー操作

操作手順	キー操作 得点	モニター表示
1, 左チームが得点しました	左・得点 ⊕	0:00 1 0
2, 右チームが得点しました	右・得点 ⊕	0:00 1 1
3, 右チームが得点しました	右・得点 ⊕	0:00 1 2
4, コートチェンジ	コートチェンジ ⇄	0:00 2 1
5, 0 対 0 に戻します	クリア	0:00 0 0

ポゼションキー操作

左・ポゼション キーを押すと左チームのポゼションが点灯します。
右・ポゼション キーを押すと左が消灯し右チームのポゼションが点灯します。
点灯している側の **ポゼション** キーを押すとポゼションが消灯します。
コートチェンジ キーで左右が入れ換わります。

モニター表示
< 10:00
ポゼション

攻撃回数

試合時間 / 得点を表示したまま両チームの攻撃回数をカウントすることができます。
タイマー動作中に攻撃している側の **ポゼション** キーを押して、ポゼションを点灯させてください。
ポゼションを点灯させた回数をカウントします。
※メインタイマー **リセット** キーを押すと、攻撃回数はクリアされます。

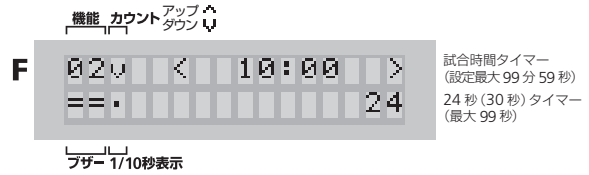
攻撃回数が見たいとき

タイマー停止中に **ポゼション** キーを 2 秒以上押し続けてください。
押している間、両チームの攻撃回数が表示され、離すと試合時間 / 得点表示に戻ります。

F02 バスケット

試合時間タイマー
24 秒（30 秒）タイマー

試合時間タイマーにピリオド・インターバル・ハーフタイムなどの時間を最大 9 種類までプログラムできます。※1
24 秒（30 秒）タイマーは、誤って **リセット** キーを押した場合でも、押す直前の時間を呼び出すことができます。



試合時間タイマー /24 秒（30 秒）タイマー操作

操作手順	キー操作 メインタイマー	キー操作 サブタイマー（24 秒タイマー）	モニター表示
1, 試合時間に合わせてください（例：10 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	分 +1 押し続け		10:00 24
2, インターバル・第 2 ピリオド以降をプログラムする場合※1	リセット		0:00 P2 24
① 第 1 ピリオドをメモリーします			
② インターバルに合わせてください（例：2 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	分 +1 ×2 回		2:00 P2 24
③ インターバルをメモリーします	リセット		0:00 P3 24
④ 第 2 ピリオドに合わせてください（例：10 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	分 +1 押し続け		10:00 P3 24
⑤ 第 2 ピリオドをメモリーします 以下、ハーフタイム・第 3 ピリオド・インターバル・第 4 ピリオドを ②～⑤の要領でセットしてください （最大 9 プログラム）	リセット		0:00 P4 24
⑥ プログラムセット終了	リセット ※省略可		10:00 24
3, スタート※2 プレイヤーがボールを保持したら、24 秒タイマーをスタートさせてください	スタート ストップ	スタート ストップ	10:00 24 9:59 24 9:58 23 ⋮
4, シュート※3		リセット 押し続け	9:50
5, リバウンドをとった※4		リセット 離す	9:48 24 9:47 23
6, 中断	スタート ストップ		2:30 10
7, 14 秒リセット※5		14秒 リセット スタート 押し続け	2:30 14 点灯
8, 再開	スタート ストップ	14秒 リセット スタート 離す	2:30 14 2:29 13 ⋮

操作手順	キー操作		モニター表示
	メインタイマー	サブタイマー（24 秒タイマー）	
9, 試合時間経過 インターバル・第 2 ピリオド以降のプログラムがある場合は、引き続きインターバル時間が表示されますので、試合時間 **スタート ストップ** キーでスタートさせてください			0:00 15 ピー！
10, 試合時間に戻します	リセット	リセット	10:00 24

※1 インターバル・第 2 ピリオド以降をプログラムしない場合は **リセット** キーを押さずに **スタート ストップ** キーでスタートしてください。**リセット** キーを押すとプログラムモードに入ります。

※2 **リセット** キーを押しているあいだ表示は消灯し、離すと 24 秒に戻ります。
カウントダウン中であれば、そのまま 24 秒からカウントダウンを続けます。

※3 24 秒（30 秒）タイマーが 0 になったとき、自動的に試合時間タイマーを停止させたいときは、カウント停止中に得セット **クリア** キーを 2 秒間長押しし、現在の連動モードを表示させてください。
連動モード表示中に得セット **クリア** キーを押すたびに「連動あり / なし」が切り換わり、2 秒後に通常表示に戻ります。

モニター表示 24（連動なし） ⇔ モニター表示 St oP 24（連動あり）

※4 **リセット** キーを押す直前の時間に戻したい場合は、カウントを停止し、**得セット・右** キーを押してください。
時間が表示されますので、**スタート ストップ** キーでスタートさせてください。

※5 **14 秒リセットスタート** キーを押しているあいだ 14 秒が点灯し、離すとカウントダウンを開始します。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にタイマーの **分+1** **分−1**、**秒+1** **秒−1**、**1/10 秒+1** **1/10 秒−1** キーで訂正してください。

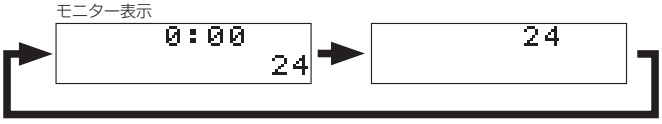
試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にメインタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 1〜2(10 ページ) の要領で設定しなおしてください。

24 秒タイマーの表示位置を変えたいとき

サブタイマーの **クリア** キーを押して、**コートチェンジ** キーを押すたびに表示位置が切り換わります。

モニター表示



24 秒タイマーを 30 秒タイマーに変えたいとき

カウント停止中に **切換 24 秒 /30 秒** キーを押すたびに、24 秒と 30 秒が切り換わります。

24 秒 /14 秒タイマーの設定を変えたいとき　24 秒と 14 秒があらかじめセットされています。(設定最大 99 秒)

操作手順		サブタイマーキー操作	モニター表示
1,	① 24 秒の設定を変更する場合	クリア	10:00 24
	② 設定時間に合わせてください (例：45 秒)	秒 +1 押し続け	10:00 45
2,	① 14 秒の設定を変更する場合 (24秒から変更された設定時間がメモリーされます)	14秒 リセット スタート	10:00 14
	② 設定時間に合わせてください (例：20 秒)	秒 +1 押し続け	10:00 20
	③ 設定します (14秒から変更された設定時間がメモリーされます)	14秒 リセット スタート	10:00 45
3, 試合開始 (24 秒以外の設定をした場合は、その時間がメモリーされます)		スタート ストップ	10:00 24 10:00 23 ⋮

ボール支配率

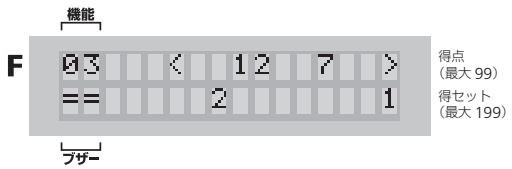
$$\text{A チームのボール支配率} = \frac{\text{A チームのボール保持時間}}{\text{A チームのボール保持時間} + \text{B チームのボール保持時間}}$$

試合時間 /24 秒 (30 秒) タイマー表示中に両チームのボール支配率をカウントすることができます。
タイマー動作中に、ボールを保持している側の **ポゼション** キーを押して、ポゼションを点灯させてください。
ポゼションが点灯していた時間をカウントします。
※メインタイマー **リセット** キーを押すと、ボール支配率はクリアされます。

ボール支配率が見たいとき

タイマー停止中に **ポゼション** キーを 2 秒以上押し続けてください。
押している間、両チームのボール支配率が表示され、離すと試合時間 /24 秒 (30 秒) 表示に戻ります。

F03 バレー 得点 得セット



得点 / 得セット操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	得点	得セット	
1, 0 対 0 に戻します	クリア	クリア	0 0 0 0
2, 左チームが得点しました	左・得点 ⊕		1 0 0 0
3, 右チームが得点しました	右・得点 ⊕		1 1 0 0
4, 右チームが得点しました	右・得点 ⊕		1 2 0 0
5, 右チームがゲームを取りました		右・得セット ⊕	1 2 0 1
6, コートチェンジ	コートチェンジ ⇄		2 1 1 0
7, 0 対 0 に戻します	クリア	クリア	0 0 0 0

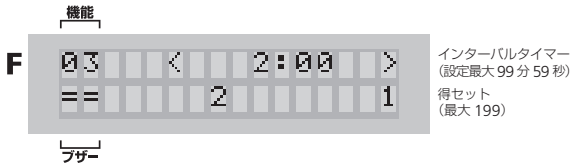
サーブ権

左・サーブ権 キーを押すと左チームのサーブ権が点灯します。

右・サーブ権 キーを押すと左が消灯し右チームのサーブ権が点灯します。

点灯している側の **サーブ権** キーを押すとサーブ権が消灯します。

※サーブ権と得点は独立していますので、サーブ権のない側でも得点入力は受け付けます。



インターバルタイマー操作

試合中にセット間のインターバルの残り時間を表示することができます。試合前にインターバル時間を設定しておいてください。

操作手順	キー操作 メインタイマー（タイマー）	モニター表示
1, インターバル時間に合わせてください（例：2 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	分＋1 ×2 回	2:00 0 0
2, 予鈴を鳴らす場合 ① インターバル時間をメモリーします	リセット	2:00 0 0
② 予鈴時間に合わせてください （例：30 秒） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	秒＋1 押し続け	0:30 0 0
③ 予鈴時間をメモリーします （スタート後、予鈴時間になると短いブザーが鳴ります）	リセット	2:00 0 0　ピッ！
④ ご希望に応じてその他の予鈴時間を②～③の要領でセットしてください（最大 10 点）		
3, 時間設定終了	リセット	2:00 0 0
4, 表示部上段が得点表示に戻ります 「得点」操作手順に従って得点表示を行ってください	リセット	0 0 0 0
5, インターバルタイマースタート 表示部上段が得点表示からインターバルタイマーに切り換わります	スタート ストップ	2:00 0 0 1:59 0 0 ⋮ 0:00 0 0　ピー！
6, ブザーが鳴り終わると得点表示に戻ります		0 0 0 0

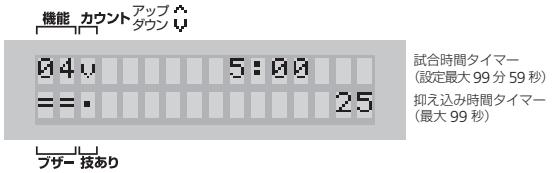
インターバル時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にメインタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 1～3 の要領で設定しなおしてください。

F04 柔道

試合時間タイマー
抑え込みタイマー

抑え込み時間に国際ルールの「1 本＝25 秒」と「技あり、警告をとられている場合＝20 秒」があらかじめセットされています。国内ルールの 30/25 秒に変更することもできます。



タイマー操作

操作手順	キー操作 メインタイマー（試合時間）	キー操作 サブタイマー（抑え込み）	モニター表示
1, 試合時間に合わせてください（例：5 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	分＋1 ×5 回		5:00
2, 抑え込み時間の設定を変えたいとき			
①「1 本」を 30 秒に変える場合 （変えなければ 25 秒） サブタイマー：秒＋1、秒－1 キー		秒＋1 押し続け リセット	5:00 30 5:00
②「技あり、警告をとられている場合」を 25 秒に変える場合※1 （変えなければ 20 秒） サブタイマー：秒＋1、秒－1 キー ※以下の説明は変えなかった場合です。		秒＋1 押し続け リセット	5:00 25 5:00
3, 試合開始 設定時間がメモリーされます	スタート ストップ		5:00 4:59 ⋮
4, 抑え込みにはいった※2※3		スタート ストップ	1:30 0 1:29 1 ⋮
5, 抑え込み中に " 待て " がかかった	スタート ストップ →	連動してストップします	1:15 15
6, 試合再開	スタート ストップ →	連動してスタートします	1:15 15 1:14 16 ⋮
7, 抑え込みとけた※4		スタート ストップ	1:10 20 1:09 20 ⋮
8, 次の抑え込みはいった 0 からのカウントアップを開始します		スタート ストップ	1:05 0 1:04 1 ⋮
9, 25 秒経過	連動してストップします ←	ストップします	0:40 25 ピー！
10, 試合時間経過※5			0:00 20 ピー！
11, 試合時間に戻します 抑え込み時間は消灯します	リセット		5:00

※1「技あり、警告をとられている場合」時間を変える場合は、必ずその前に「1 本」の時間を設定してください。

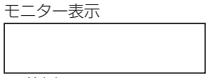
※2 抑え込まれた選手がすでに「技あり、警告をとられている場合」（20 秒で 1 本となります）抑え込みのカウントをスタートさせた後、メインタイマー **抑え込み時間切換 1/10秒表示（1分以下）** キーを押してください。「技あり表示」が ON になり、20 秒経過するとブザーが鳴ってカウントが止まるように変わります。抑え込みカウント中にもう 1 度 **1/10秒表示（1分以下）** キーを押すと、「技あり表示」が OFF になり、25 秒の設定に戻ります。抑え込みがとけた（抑え込み **スタート ストップ** キーを押した）ときは、自動的に 25 秒の設定に戻ります。

※3 **サーブ権** キーで抑え込み側の矢印ランプを点灯させることもできます。もう一度押すと消灯します。

※4 抑え込みのカウント停止中に、抑え込み **リセット** キーを押すと、抑え込み時間表示が消灯します。

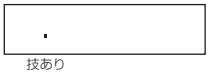
※5 抑え込みカウント中に試合時間が 0：00 になった場合、試合は継続しますので終了ブザーは鳴らず、抑え込みのカウントも継続します。抑え込みがとけたときは、抑え込み **スタート ストップ** キーを押してください。ブザーが鳴って試合が終了します。

モニター表示



技あり

「1本」
25秒でブザーが鳴って止まる設定になります



技あり

「技あり、警告をとられている場合」
20秒でブザーが鳴って止まる設定になります

時間の訂正がしたいとき（試合時間タイマー、抑え込みタイマー）

メインタイマーでカウントを停止し、タイマーの **分+1** **分−1** 、**秒+1** **秒−1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

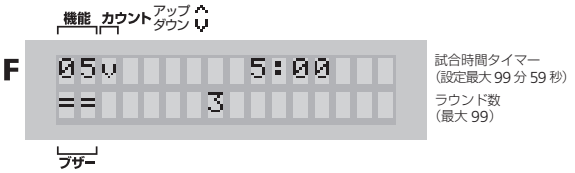
カウント停止中にメインタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 1(15 ページ) の要領で設定しなおしてください。

抑え込み時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にサブタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 2(15 ページ) の要領で設定しなおしてください。

F05 ボクシング　試合時間タイマー ラウンド数

試合時間（ボックスタイムとインターバルタイム）と現在のラウンド数を表示します。



タイマー操作

操作手順	キー操作 メインタイマー（試合時間）	キー操作 サブタイマー（ラウンド）	モニター表示
1, プログラム 1（P1）にボックスタイムを入力してください（例：3 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー 表示が予鈴を表す F1 に変わります	分＋1 ×3 回 リセット		3:00 0 P1 0:00 0 F1
2, 予鈴を鳴らす場合（ラストラッシュタイム設定） 予鈴を鳴らす時間に合わせてください（例：30 秒） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	秒＋1 押し続け		0:30 0 F1
3, 予鈴設定モードから抜け出します 表示がプログラム 2 を表す P2 に変わります	リセット		0:00 0 P2
4, プログラム 2（P2）にインターバルタイムを入力してください（例：1 分） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー 表示が予鈴を表す F2 に変わります	分＋1 リセット		1:00 0 P2 0:00 0 F2
5, 予鈴を鳴らす場合 予鈴を鳴らす時間に合わせてください（例：5 秒） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー	秒＋1 ×5 回		0:05 0 F2
6, 予鈴設定モードから抜け出します	リセット		0:00 0 P3
7, ラウンド数を設定する場合（しない場合はエンドレス）希望の回数に合わせてください（例：3 回） 回数＋1、回数－1 キー		繰り返し回数 ＋1 ×3 回	0:00 3 P3
8, プログラムセット終了	リセット ※省略可		3:00 1
9, スタート 表示部下段左に現在のラウンド数が表示されます	スタート ストップ		3:00 1 ピー！ 2:59 1 ⋮ 0:30 1 ピッ！（予鈴） ⋮ 0:00 1 ピー！ 1:00 1 -- 0:59 1 --
インターバルに入ると表示部下段右下に－－が表示されます			
10, 試合終了			0:00 3 ピー！
11, 試合時間に戻します	リセット		0:00 1

試合時間の訂正がしたいとき

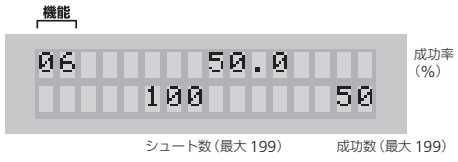
カウントを停止中にメインタイマーの **分+1** **分−1**、**秒+1** **秒−1** キーで訂正してください。

試合時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にメインタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 1〜8(17 ページ) の要領で設定しなおしてください。

F06 シュート成功率/アタック決定率

シュート/アタック回数と、その成功回数、成功率を表示します。

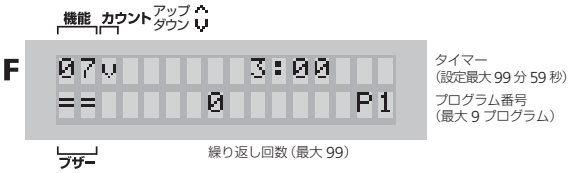


キー操作

操作手順	キー操作 得点	モニター表示
1, シュート	左・得点 ⊕	0.0 1 0
2, シュートが入りました	右・得点 ⊕	1 00 1 1
3, シュート	左・得点 ⊕	50.0 2 1
4, シュートが外れました		50.0 2 1
5, 0.0% に戻します	クリア	0.0 0 0

F07 プログラムタイマー

最大 9 種類の時間を連続設定できるタイマーです。



タイマー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	メインタイマー (プログラム)	サブタイマー (繰り返し回数)	
1, プログラム 1 (P1) を希望の時間に合わせてください (例 : 3 分) メインタイマー : 分+1、分−1、秒+1、秒−1 キー	分+1 ×3 回		3:00 0 P1
2, プログラム 1 の時間をメモリーします プログラム番号が P2 にかわります	リセット		0:00 0 P2
3, プログラム 2 (P2) を希望の時間に合わせてください (例 : 1 分) メインタイマー : 分+1、分−1、秒+1、秒−1 キー	分+1		1:00 0 P2
4, プログラム 2 の時間をメモリーします プログラム番号が P3 にかわります	リセット		0:00 0 P3
5, ご希望に応じてプログラム 3 以降を 1〜4 の要領でセットしてください (最大 9 プログラム)			
6, 繰り返し回数を設定する場合(しない場合はエンドレス)希望の回数に合わせてください(例 : 3 回) 回数+1、回数−1 キー		繰り返し回数 +1 ×3 回	0:00 3 P3
7, プログラムセット終了	リセット ※省略可		3:00 1 P1
8, スタート プログラム 1 のカウントダウンがスタートし、0 : 00 になるとブザーが鳴り、引き続きプログラム 2 のカウントダウンが行われます プログラムのひとまわりを 1 回とかぞえ、現在の繰り返し回数が表示部下段左に表示されます	スタート ストップ		3:00 1 P1 ピー! 2:59 1 P1 ⋮ 0:00 1 P1 ピー! 1:00 1 P2 0:59 1 P2 ⋮ 0:00 1 P2 ピー! 3:00 2 P1 2:59 2 P1 ⋮ 3 回繰り返してストップ
9, プログラムの最初に戻します	リセット		3:00 1 P1

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にメインタイマーの **分+1** **分−1** 、**秒+1** **秒−1** キーで訂正してください。

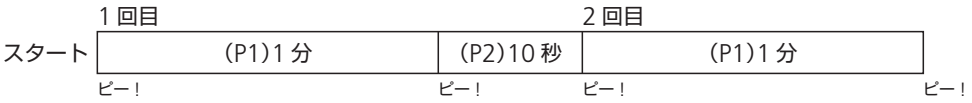
時間の設定を変えたいとき

カウント停止中にメインタイマーの **クリア** キーを押して、操作手順 1〜7 の要領で設定しなおしてください。

最後の休憩時間をなくしたいとき

操作手順 8(20 ページ) の前に得点 **クリア** キーを押してください。

（例）プログラム 1(P1) にダッシュ 1 分を、プログラム 2(P2) に休憩 10 秒を設定し、繰り返し回数を 2 回にした場合



となり、2 回目の P2（休憩 10 秒）はカウントされずにストップします

F08 ペースメーカー

テンポ（早さ）や拍子を自由に設定して、ペース音を鳴らせます。

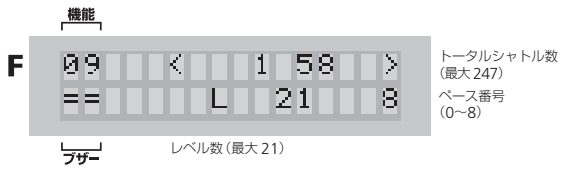
キー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	メインタイマー（ペース）	サブタイマー（繰り返し回数）	
1, 希望のテンポ（早さ）に合わせてください※1 （例：130 回 / 分） メインタイマー：秒＋1、秒－1 キー	秒＋1 ×10 回		0 130 1
2, 希望の拍子に合わせてください（例：2 拍子） メインタイマー：分＋1、分－1 キー	分＋1		0 130 2
3, 繰り返し回数を設定する場合（しない場合はエンドレス）希望の回数に合わせてください（例：100 回） 回数＋1、回数－1 キー		繰り返し回数 ＋1 押し続け	1 00 130 2
4, スタート 繰り返し回数の設定がメモリーされます 回数は拍子の頭を 1 回とかぞえ、表示部上段にカウントアップ表示されます テンポ、拍子の変更は常時受け付けます	スタート ストップ		1 130 2 ブッ! ⋮ 1 130 2 ピッ! ⋮ 2 130 2 ブッ! ⋮ 2 130 2 ピッ! ⋮ 100 回繰り返してストップ
5, 回数を 0 に戻します	リセット		0 130 2

※1 表示部ディスプレイのテンポ表示は、200 以上の設定のとき百の位の下半分が消灯します。

F09 20m シャトルラン

20m シャトルランテストがあらかじめプログラムされています。
ペース音付き。



タイマー操作

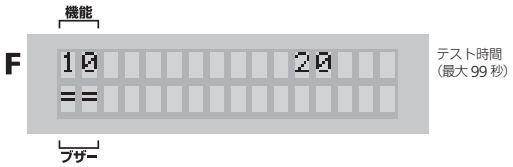
操作手順	キー操作		モニター表示
	メインタイマー (20m)	サーブ権	
1, 最初に走る方向に矢印をつけます		右 >	0:05 >
2, スタート 5 秒前からの予鈴が鳴り、続いてテストがスタートします※1 1 シャトルにつき 8 回のペース音 (ドレミファソラシド) が鳴ります。ペース音の間隔は約 1 分ごとに短くなっていきます スタート → 走る 逆向きにスタート → 走る	スタート ストップ		0:05 > ピッ! ⋮ 0 > ピー! L 1 0 0 > ドレミ… L 1 1 ⋮ < 1 ピー! L 1 0 < 1 ドシラ… L 1 1 ⋮
3, ストップ	スタート ストップ		1 20 >
L 13 0
4, プログラムの最初に戻します	リセット		0:05 >

カウント中にメインタイマーの **秒+1** キーを押すと早送りします。

※1 テスト開始前予鈴時間は **分+1** **分−1**、**秒+1** **秒−1** キーで変更可能です。(最大 99 分 59 秒)

F10 反復横とびテスト

設定時間からのタイマー。反復横とび用に 20 秒がセットしてあります。



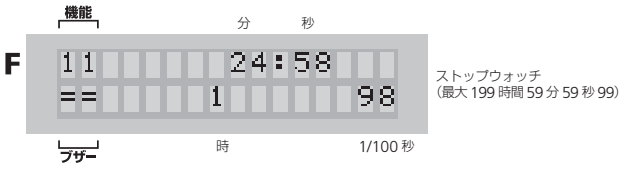
タイマー操作

操作手順	キー操作 メインタイマー(反復)	モニター表示
1, スタート	スタート ストップ	20 → 19 … ピー!
2, 20 秒経過		0 ピー!
3, 20 秒に戻します	リセット	20

20 秒以外に設定を変えたいとき

メインタイマーの **クリア** キーを押して、**秒+1** **秒−1** キーで希望の時間に合わせて **スタート ストップ** キーでスタートしてください。

F11 ストップウォッチ



キー操作

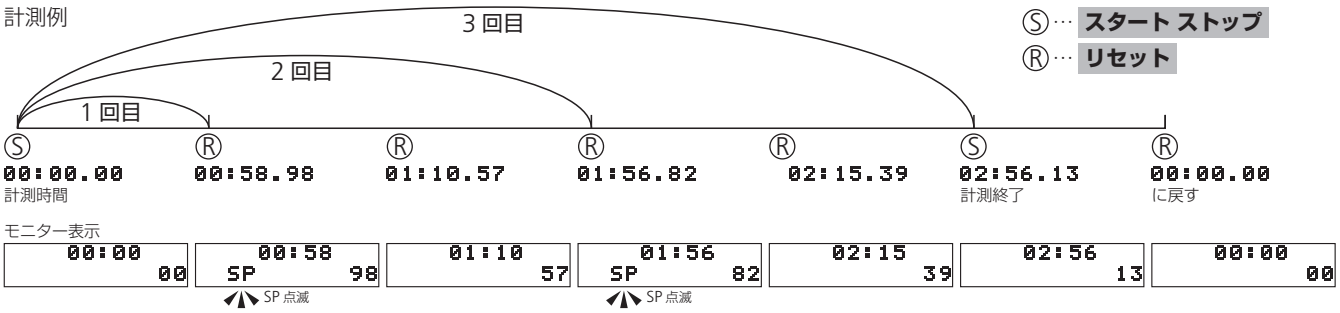
操作手順	キー操作 メインタイマー（ストップウォッチ）	モニター表示
1, スタート	スタート ストップ	00:00 00 00:00 01 ⋮
2, ストップ	スタート ストップ	24:58 98
3, 00:00 に戻します	リセット	00:00 00

測定時間が 200 時間を超えると、引き続き 00:00.00 よりカウントを続けます。

スタート時にブザーを鳴らしたいとき

切換 ブザー 音色、音量 キーを押して、ブザーの設定をしてください。

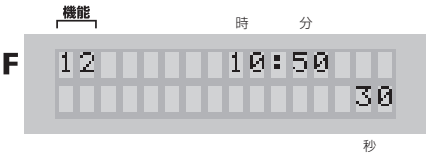
スプリット（途中経過時間計測）



時間の訂正がしたいとき

カウント停止中に **左・得点+1** **左・得点−1** キーで時を、メインタイマー **分+1** **分−1** キーで分を、**秒+1** **秒−1** キーで秒を訂正してください。

F12 時計 24時間計



キー操作

操作手順	キー操作		モニター表示
	メインタイマー（時：分）	サブタイマー（秒）	
1, 現在時刻に合わせてください （例：10時50分30秒） メインタイマー：分＋1、分－1、秒＋1、秒－1 キー サブタイマー：秒＋1、秒－1 キー	時 **分＋1** ×10回 分 **秒－1** ×10回	秒 **秒＋1** 押し続け	10:50 30
2, スタート	スタート ストップ		10:50 30 10:50 31 ⋮

カウント停止中にタイマーの **リセット** キーを押すと0時00分00秒に戻ります。

時間の訂正がしたいとき

カウント停止中にタイマーの **分+1** **分−1**、**秒+1** **秒−1** キーで訂正してください。

6, 故障かな、と思ったら

修理を依頼される前に、次の点をもう一度ご確認ください。

症状	ご確認ください。	使用を再開する時
点灯しない	●電源プラグがコンセントに、しっかり差し込まれていますか？	●しっかり差し込んでください。
	●電源コードが断線していませんか？	●交換してください。電源コード PW05C3
途中で 0 に戻るでたらめな表示をする	●電源を瞬間的に ON/OFF しませんでしたか？（電源が瞬間的に落ちたり、大きなノイズがのると動作がおかしくなることがあります）	●一度電源を切って、5 秒以上の間隔をあけてから、もう一度電源を入れてください。 ●メインタイマー **クリア** キーを 5 秒以上押し続けてオールリセットを行ってください。
キーを受けない	●2つ以上のキーを同時に押していませんか？	●キーは 1 つずつ押してください。
	●子機として使用していませんでしたか？	● **親機** キーを押してください。
子機が親機と同じ表示をしない	● **親機** キーを押しましたか？	●操作するデジタイマ 70X(UX0070) の **親機** キーを押してください。
	●通信ケーブルが抜けていませんか？	●通信ケーブルを接続してください。

上記以外の異常がある場合は、使用を中止し、電源プラグを抜いてから、販売店に点検、修理をご相談ください。

長年ご使用の際は、点検を

このような症状はありませんか？
●電源コード、プラグが非常に熱い。
●煙が出たり、焦げ臭いにおいがする。
●本体の一部に割れやゆるみ、がたつきがある
●本体に触ると、ピリピリ電気を感じる。
●その他、異常や故障がある

ご使用中止
このような症状の時は、故障や事故防止のため、電源を切り、コンセントから電源プラグを抜いて、販売店に点検や修理をご相談ください。

デジタイマ 70X(UX0070) 商品仕様

サイズ、重量： 幅 61× 奥行 20× 高さ 36cm、3.1kg
数字高さ 上段：13cm、下段：12cm
電源： AC100V 50/60Hz
最大消費電力： 30W
材質： ABS
付属品： 電源コード (PW05C3) 1 本、取扱説明書
生産国： 日本 / Made in Japan
※品質向上のため、予告なく仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。

※製品の機能を維持するために必要な補修用性能部品の最低保有期間は、製造打ち切り後 7 年です。

保証書

本保証書は下記の保証規定の内容により、無料で修理および調整を行うことお約束するものです。

品名 **デジタイマ 70X (UX0070)**
保証期間 **お買い上げ日より6か月**
お買い上げ日
販売店名

お名前
ご住所
お電話番号 （ ） -

発売元 株式会社 モルテン
東京都墨田区横川五丁目5-7
電話 03-3625-8302 www.molten.co.jp

保証規定
■保証期間中に、お客様の正常なご使用状態で万一故障した場合は、本保証書に記載された保証規定にしたがい、無償で修理させていただきますので、製品と本保証書をご持参、ご提示の上お買い上げの販売店にご依頼ください。※本保証書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。
■この保証書は国内で使用される場合だけ有効です。
This warranty shall be valid only in Japan.

■保証期間内でも、以下の場合は有償修理となります。
1, 保証書のご提示がない場合　2, 保証書にお買い上げ年月日、お客様名、販売店名の記入がない場合、または字句を書き換えられた場合　3, 使用者側での輸送、移動時の落下などお取り扱いが適当でないために生じた故障、損傷の場合　4, 説明書に記載の使用方法および注意に反するお取り扱い、または不良な修理や改造による故障、損傷　5, 火災や天災、異常電圧など、外部に要因がある場合